

|  |  |
| --- | --- |
| **DESARROLLO DE INTERFACES**  UD4. DISEÑO INTERFACES. Netbeans | **2CFGS**  DAM |

**Actividad V. Tienda Muebles.**



Nombre: Andreu Sanz Sanz

|  |
| --- |
| CFGS DISEÑO APLICACIONES MULTIPLATAFORMA  Módulo: 0488 – Desarrollo de Interfaces  UD4: Diseño interfaces. Netbeans |

**MEMORIA ACTIVIDAD V**

**1. INTRODUCCIÓN/OBJETIVO**

*Se va a diseñar y programar una aplicación para gestionar las ventas de una tienda. Con esto, aprenderemos una nueva función, "JOptionPane", y veremos cómo modificar las filas de una tabla.*

**2. ELEMENTOS UTILIZADOS**

*jLabelTitulo :: JLabel*

*jPanel1 :: JPanel*

*jButtonTabla :: JButton*

*jButtonVenta :: JButton*

*jButtonInfo :: JButton*

*tabla :: TablaVentas*

*muebles :: VentanaMuebles*

*jScrollPane1 :: JScrollPane*

*jTableTabla :: JTable*

*dtm :: DefaultTableModel*

*jPanel1 :: JPanel*

*jButtonSalon :: JButton*

*jButtonCocina :: JButton*

*jButtonTerraza :: JButton*

*jButtonHabitacion :: JButton*

*jLabelTitulo :: JLabel*

*tabla :: TablaVentas*

**3. FUNCIONAMIENTO**

*En esta aplicación, primero diseñé la parte de la interfaz. Luego, creé tres ventanas. En la primera ventana, tenemos 3 botones para movernos entre las ventanas y un label para el título.*

*El primer botón mostrará la ventana con la información de la tabla. En el código de esta ventana, inicializaremos la tabla con los valores requeridos y creamos una función que modifique la tabla. Para ello, necesitamos como parámetros de entrada el valor a añadir y la columna deseada. Esta función recorre toda la columna de la tabla deseada y en el lugar donde esté vacío, reescribe el valor de la casilla donde se no hay nada escrito y si no hubieran filas escritas, añade otra fila.*

*El segundo botón muestra la ventana donde debemos añadir qué tipo de producto queremos añadir y el nombre de este. Para ello, hay cuatro botones para saber qué tipo de producto queremos añadir a la lista. Presionando cualquiera de estos botones, se muestra un JOptionPane para añadir el nombre del producto y finalmente llamar a la función para modificar la tabla.*

*Y por último, el tercer botón muestra un JOptionPane informativo sobre la tienda."*

**4. CAPTURAS**

**Pantalla Principal Design**

**Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente**

**JOptionPane (Boton Rojo)**

**Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente**

**Tabla Ventas Design**

**Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente**

**Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente**

**Ventana Muebles Design**

**Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente**

**Pantalla Principal Source**

**Texto

Descripción generada automáticamente**

**Tabla Ventas Source**

**Texto

Descripción generada automáticamente**

**Ventana Muebles Source**

**Texto

Descripción generada automáticamente**